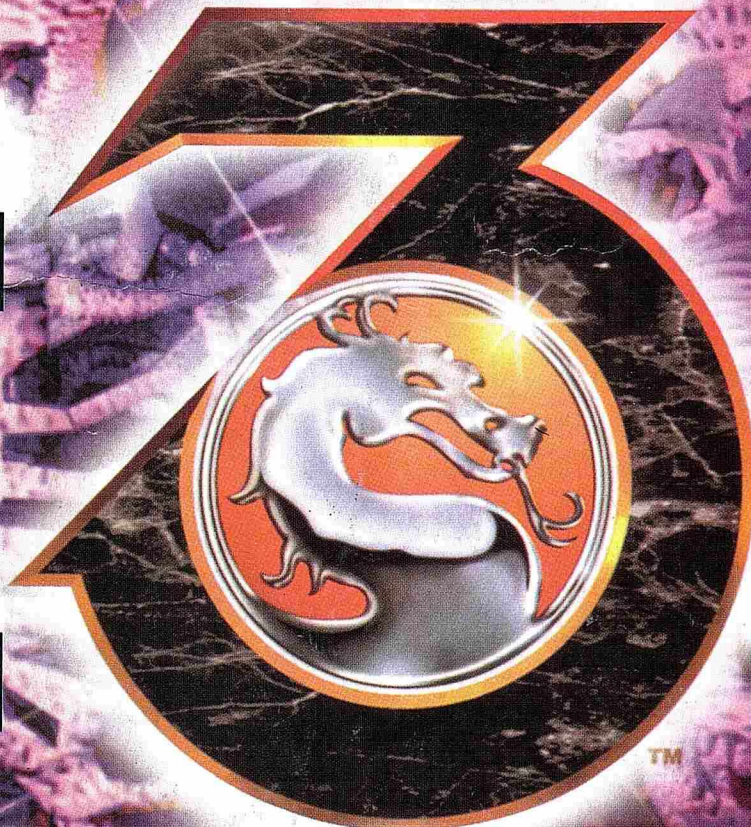
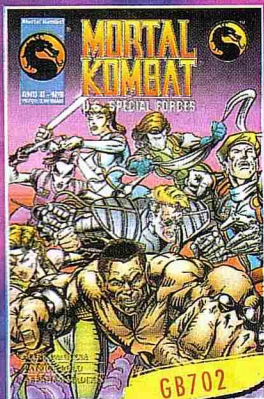
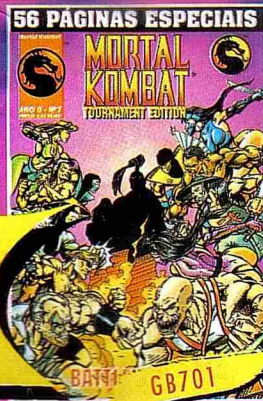
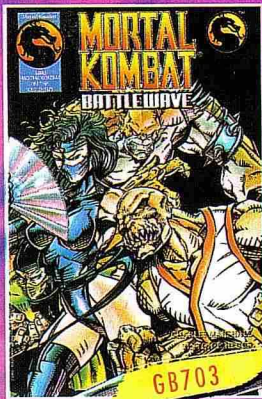
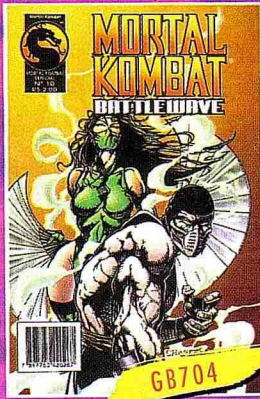
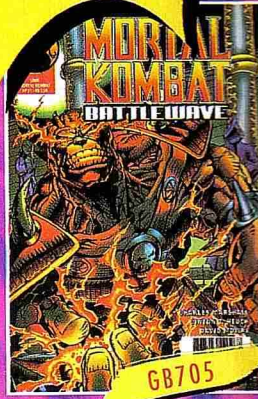
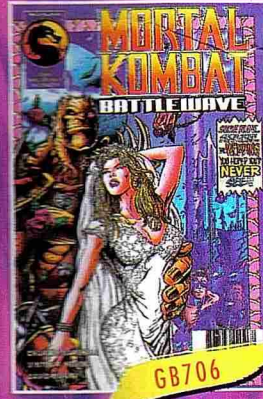
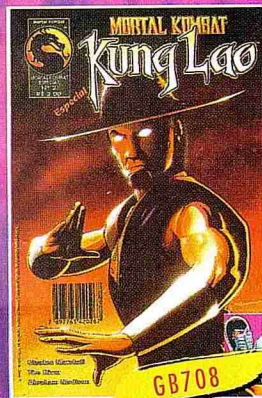
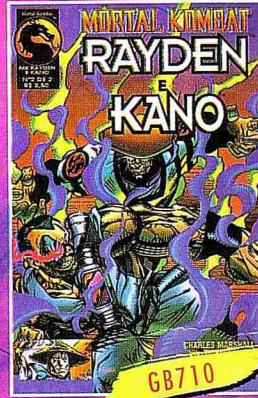
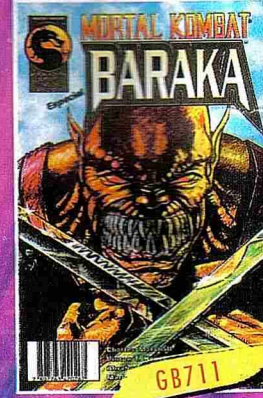
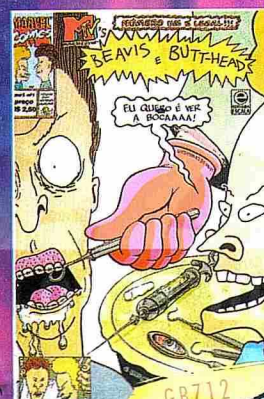
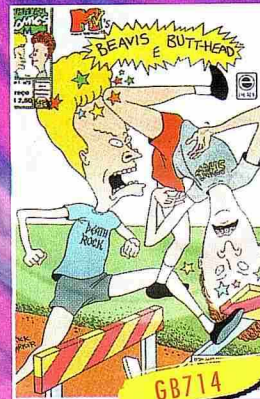
MASTER
GAMES
ULTIMATE
escala
Master Games Ano I - Nº 3 R$ 3,90
Arcade Secrets
MORTAL KOMBAT
3
K. STRYKER
KITANA
JADE
SUB ZERO
SHANG TSUNG
REPTILE
SMOKE

GIBIS COM HUMOR E AÇÃO PRA VALER! *PEÇA JÁ!*

DE R$2,50 POR **R$2,00** CADA!

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

GIBI cód. GB701( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB709( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB702( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB710( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB703( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB711( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB704( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB712( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB705( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB713( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB706( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB714( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB707( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB715( ) Qtde.( )
GIBI cód. GB708( ) Qtde.( )	GIBI cód. GB716( ) Qtde.( )

NOME ______________________________

ENDEREÇO ______________________________

______________________ CEP __________

CIDADE ______________________ EST. ______

Mande cheque nominal ou vale postalo para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

Sua melhor opção

CONTEÚDO

ESTRATÉGIA DE KOMBAT

INTRODUÇÃO

UMA NOVA ERA DE KOMBAT INICIOU...

Não importa se você conquistou Mortal Kombat I e II - uma nova era começou com esta distribuição de Ultimate MK3 Arcade. À medida que você descobre os segredos escondidos sob os circuitos de MK3 Arcade neste livro, você inicia o primeiro dia do resto de sua vida Mortal...

Se você sempre quis ser o primeiro no comando do jogo - em vez de receber o aviso hediondo de "fim" - então você veio para o lugar certo. Este livro primeiro guiará você através dos básicos do MK3, então levará você para o próximo nível de kombat - mostrando para você como manipular qualquer personagem em seu benefício. Depois que você tenha estudado este livro, de capa a capa, você definitivamente será o melhor jogador de MK3. Toda a estratégia aqui compilada vem do conhecimento e experiência pessoal de jogador.

Prepare-se, mortal - você está próximo de começar sua jornada nos mais profundos reinos do Outro Mundo!

Como Usar Esta Revista

Nós sabemos que você não gosta de ler o dia todo quando você poderia estar jogando Ultimate Mortal Kombat 3. Isto é porque esta revista usa algumas abreviações quando explica como executar cada movimento especial dos guerreiros - assim você pode memorizar a seqüência de movimentos numa rápida olhada!

É realmente simples. Com respeito aos movimentos do joystick, Back (Para Trás) significa o sentido do seu oponente para você, e Forward (Para Frente) significa o sentido de você para seu oponente. Se você não consegue entender Up (Para Cima) e Down (Para Baixo), é tempo de considerar um novo hobby.

Aqui estão alguns exemplos:

Pressionar LK, LP

Isto significa primeiro pressionar o botão Low Kick (Chute Baixo), então pressionar o botão Low Punch (Soco Baixo).

Conheça o Código

D	Down (Para Baixo)
U	Up (Para Cima)
F	Forward (Para Frente)
B	Back (Para Trás)
LP	Low Punch (Soco Baixo)
HP	High Punch (Soco Alto)
LK	Low Kick (Chute Baixo)
HK	High Kick (Chute Alto)
BL	Block (Bloquear)
RN	Run (Correr)
(CLOSE)	executar movimento para ficar próximo do oponente
(AT MID RANGE)	execute movimento para uma distância que permita um golpe
(FAR)	execute movimento para a máxima distância permitida pela tela

Pressionar LK + LP

Isto significa pressionar os botões Low Kick e Low Punch ao mesmo tempo.

Um movimento que requer que você rode o joystick enquanto está pressionando um botão parecerá com isto:

B, B/D, D, D/F, F + LP

Isto significa mover o joystick no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio para trás (Back) para baixo (Down) para frente (Forward) em um movimento fácil - então pressionar o botão Low Punch no exato momento que você tenha chegado à posicão frontal (Forward).

Outros movimentos requerem que você mantenha pressionado um botão, execute uma seqüência de movimentos do joystick, então soltar o botão. Tal codificação parecerá com:

(BL) U, U, D

SMOKE™

Mortal Kombat 3 é um jogo de Midway, o que significa sua certeza de ter alguns personagens escondidos. Além de ser capaz de ir diretamente aos Chefões finais, você também pode entrar um Código de Tela Versus (Versus Screen Code) para lutar contra personagens escondidos - Smoke ou Noob Saibot. Ambos ninjas, lutam da mesma maneira. Nunca use seus movimentos especiais, o que torna bastante mais fácil eliminá-los. A maneira mais eficaz de derrotar esses sujeitos é saltar contra eles com um regular ataque de punches e então, imediatamente, iniciar o melhor Combo de Cadeia de Botões de seu personagem assim que chegar ao solo. Esta tática funciona melhor quando você salta por cima do ninja com o ataque de jumping punch e inicia o combo por trás dele. Você poderá usualmente jogá-lo para cima para este tratamento particular usando um rápido chute saltando (Hop Kick) para trás.

Um Hop Kick é executado simplesmente pressionando U/B + Kick. Então, quando o Hop Kick conecta, inicie imediatamente o padrão descrito acima. Embora apresentando um moderado desafio, os personagens escondidos proporcionam uma bela adição ao jogo.

Jogando como Smoke

Smoke é igualmente potente com estilos de luta ofensivos e defensivos. Uma tática chave - que é vital para seu sucesso com Smoke - é dominar a habilidade de atrair seu inimigo para saltar sobre você. Complete isto tapeando o joystick para trás alguma vezes, mas em vez de de golpear com LP para atirar a lança (Spear), pressione Block. Deste modo, você engana seu oponente para ele pensar que uma lança esta vindo, deixando-o assim ficar aberto para receber um combo Jump Kick, Air Throw.

Tente também, antecipar quando seu adversário inicia o lançamento de um projetil. Use seu Teleport Uppercut para contra-atacar e adicione um HP, HP, Spear, então Combo de Cadeia de Botões #3 para algum dano pesado. No entanto, limite o uso de sua lança (Spear) porque ela deixa Smoke aberto a ataques. Uma outra forma de enganar seu oponente com a lança de Smoke é correr continuamente em sua direção enquanto dá socos, então quando seu medidor de corrida acabar, salte. Muitas vezes, oponentes tentarão seguí-lo, tornando muito fácil agarrá-los no ar com a lança.

Movimentos Especiais

Lança (Spear):

Remanescente do movimento assinatura de Scorpion, Smoke pode abrir o seu peito e projetar uma lança com duas pontas (em forma de garfo) de aspecto horrendo que arrasta seu oponente em sua direção.

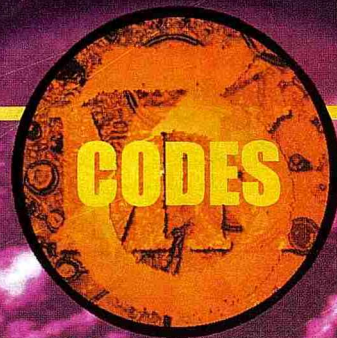
Uppercut Teleportado (Teleport Uppercut):

Smoke salta para fora do fundo da tela, voltando atrás de seu oponente com um punch de baixo para cima.

Deslocamento Aéreo (Air Throw):

Se o oponente de Smoke salta no ar, ele pode facilmente derrubá-lo com seu potente deslocamento aéreo.

Invisibilidade (Invisibility):

Usando a última tecnologia, Smoke pode ligar um modo secreto e desaparecer da vista.

Spear
B,B,LP

Teleport Uppercut:
F,F,LK

Air Throw:
BL no ar

Invisibility:
U,U,RN

ARMAGEDDON:
(BL) U,U,F,D (LONGE)

BOMB PILL:
(RN+BL) D,D,F,U (À MEIA DISTÂNCIA)

ANIMALITY (BULL):
D,F,F,BL

BABALITY:
D,D,B,B+HK

FRIENDSHIP:
RN,RN, RN+HK

STAGE FATALITIES:
F,F,D,LK

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

ARMAGEDON (ARMAGEDDON):

Em um ato de extrema mortandade, Smoke lança um arsenal de bombas para destruir seu adversário - e o mundo!

PÍLULA BOMBA (BOMB PILL):

O braço mecânico de Smoke deixa cair uma bomba sobre a garganta de seu oponente.

ANIMALIDADE (TOURO) [ANIMALITY (BULL)]:

Smoke transforma-se em um touro enfurecido e ataca seu inimigo.

BABALIDADE (BABALITY):

Como você pode ver o ninja cinza começou a fumar numa idade muito jovem.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

A maneira de Smoke fazer amigos é demonstrada alta e claramente.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

1 HP, HP, LP
2 HP, HP, HK
3 HP, HP, LK, LP, HK, B + LP

COMBOS ILUSÓRIOS (JUGGLE COMBOS):

1 Jump Kick, Spear, Uppercut
2 Jump Kick, Teleport Uppercut, HP, HP, Spear, Uppercut
3 Jump Kick, Teleport Uppercut, HP, HP, Spear, HP, HP, LK, HK, B + LP

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo jumping kick,

2 executando imediatamente dois juggle punches,

3 seguindo os acima com um low punch parado,

4 então, executando imediatamente um Teleport Uppercut,

5 seguindo com dois rápidos high punches,

6 então pegando seu oponente caindo, com uma lança (Spear),

7 e terminando com um combo de Cadeia de Botões #3.

Este é um combo de 13-golpes, dano pesado, que impressiona mesmo o mais discriminador maníaco Mortal.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Spear
LK Parado

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Spear
Uppercut
HK parado
HP, Jump Kick, Air Throw
HP, Teleport Uppercut, LP, Spear, Uppercut
HP, Teleport Uppercut, Jump Kick, Air Throw
HP, Teleport Uppercut, HP, HP, Spear, HP, HP, LK, HK, B + L

JOGANDO CONTRA SMOKE

Quando jogar contra Smoke, você deve lembrar de evitar a Lança (Spear) - uma arma de grande distância que é extremamente rápida e eficaz. Tente sempre antecipar a Lança e contra-atacar com um combo que inicie com um Jump Kick. Você poderá também contra-atacar a Lança com ataques que deveriam terminar com você negociando um golpe.

Tais "negócios" incluem: a Bola de Gelo ou Chuva de Gelo de Sub-Zero e a Rede Verde de Cyrax. Tente enganar seu oponente para que use o Teleport Uppercut, iniciando os movimentos para o projetil de seu personagem, mas em vez de pressionar o botão correto para finalizar o movimento use o botão Block. Deste modo, parece que você vai executar o movimento mas no último segundo você muda para defender deixando-o à sua mercê por causa do tempo de espera seguinte a um Teleport Uppercut fracassado.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Sheeva, Liu Kang, Sub-Zero, Nightwolf

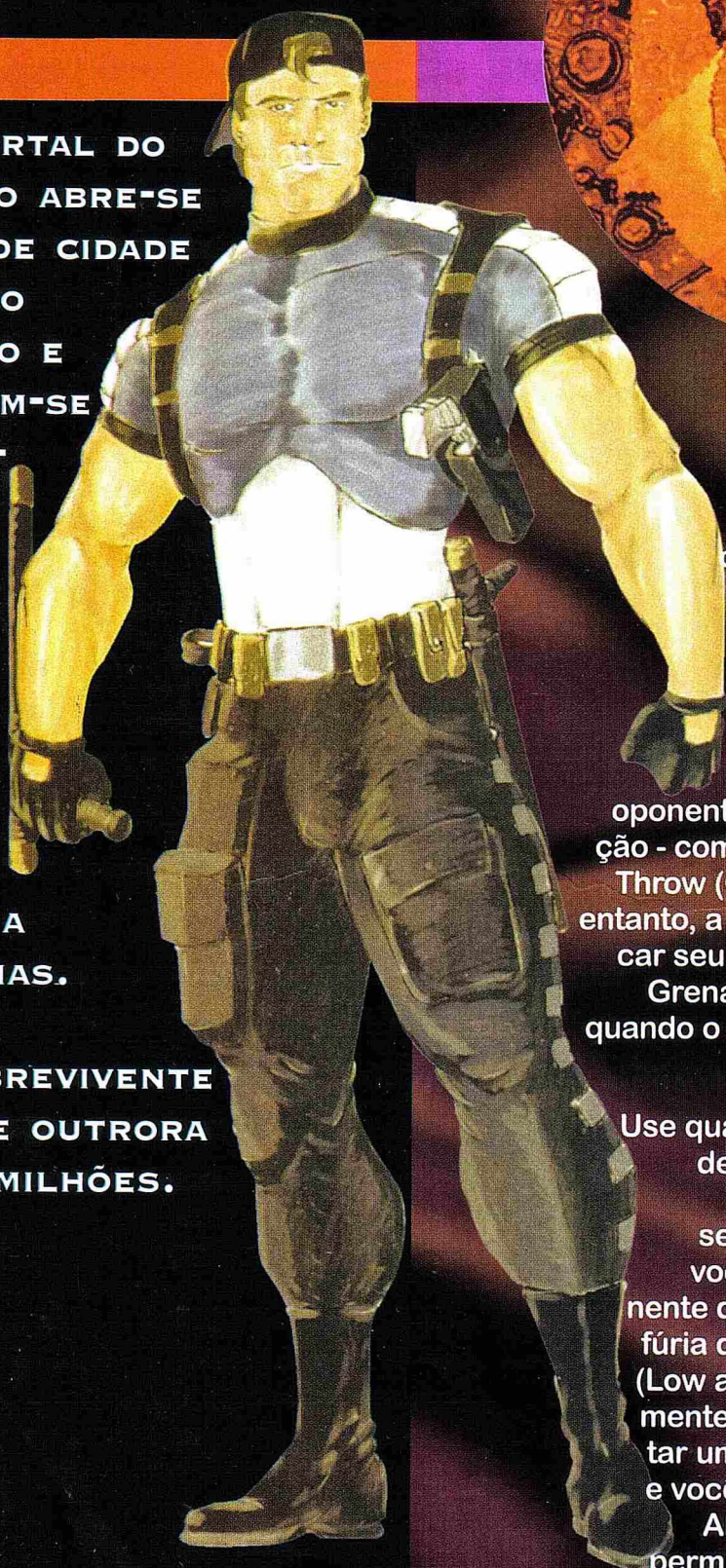
FRAQUEZAS

A maior de Smoke fraqueza entra em jogo quando você tenta um Teleport Uppercut. Se seu oponente bloqueia-o, Smoke é deixado aberto para toda sorte de combos juggle. Também, se seu oponente antecipa uma Lança, ele poderá facilmente saltar sobre ele e golpear Smoke na cabeça.

A TELA DA VITÓRIA DE SMOKE

Smoke foi outrora um amigo e aliado de Sub-Zero quando ambos tentaram escapar de serem transformados em máquinas pelo seu clan. No entanto, Smoke é capturado e transformado em um cyborg com uma missão de encontrar e matar seu velho perceiro. Smoke cedo encontra se perseguido pelos asseclas de Kahn. Ele aprende que ainda tem uma alma e sua verdadeira missão é a destruição dos invasores do Outro Mundo. Ele derrota Kahn e salva o Mundo, mas está preso para sempre em seu corpo artificial.

KURTIS STRYKER™

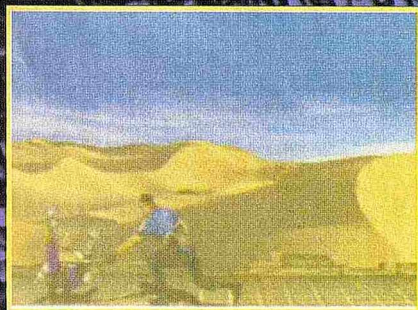
Quando o Portal do Outro Mundo abre-se em uma grande cidade da América do Norte, pânico e cáos espalham-se descontroladamente. Kurtys Stryker era o lider da brigada de controle de distúrbios quando Shao Kahn iniciou a capturar almas. Ele viu-se o solitário sobrevivente de uma cidade outrora povoada por milhões.

Jogando como Stryker

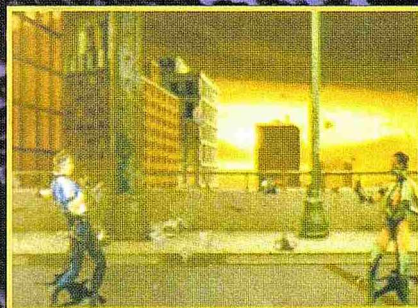
Stryker é um personagem com algumas táticas de combate um tanto limitadas mas efetivas. Uma simples advertência para este guerreiro: Sempre esteja atacando quando lutar como Stryker. Ele é muito bom em pegar oponentes que saltam em sua direção - com um bem aplicado Rushing Throw (Corrida e Lançamento). No entanto, a melhor maneira de machucar seu oponente é fingir uma Low Grenade (Granada Baixa), então quando o mesmo saltar, pegá-lo com um high kick parado.

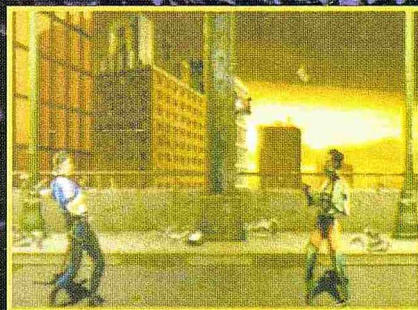
Use qualquer um de seus Combos de Cadeia de Botões quando necessitar afastar-se de seu adversário. Uma vez que você tenha afastado seu oponente de você, ataque-o com uma fúria de Granadas Baixas e Altas (Low and High Grenades). Usualmente, seu oponente tentará evitar uma Granada Baixa saltando e você o atingirá com a Granada Alta que segue. Isto também permite que você contra-ataque seu inimigo com o Contra-Ataque a Ataque por Saltos de sua escolha.

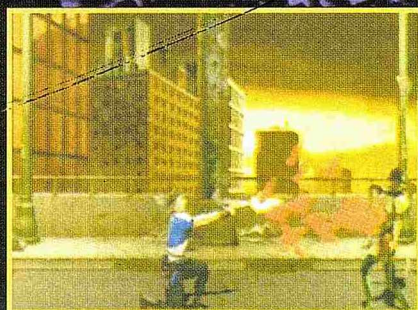
Movimentos Especiais

Corrida e Lançamento (Rushing Throw):

Stryker dá um bote para a frente e agarra as pernas de seu oponente com seu bastão, então joga-o para o outro lado da tela.

Derrubada com Bastão (Baton Takedown):

Stryker abaixa-se rapidamente, empunha seu bastão e corre para derrubar seu oponente.

Granada Baixa (Low Grenade):

De seu confiável cinto de utilidades, Stryker atira uma granada explosiva em seu oponente.

Granada Alta (High Grenade):

O mesmo que a Granada Baixa, exceto que Stryker aponta um pouco mais alto quando ele lança esta.

Boné Explosivo (Bustin' Caps):

Certamente, Stryker pode finalmente usar seu revolver!

Rushing Throw:
F,F,HK

Baton Takedown:
F,B,LP

Low Grenade:
D,D/B,B+LP

High Grenade:
D,D/B,B+HP

Bustin' Caps:
B,F+HP

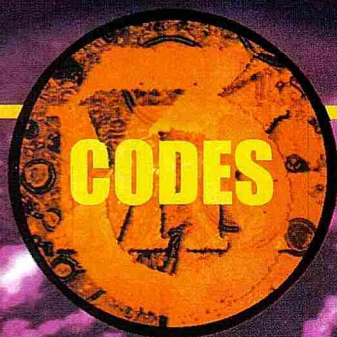
EXPLOSIVE:
D,F,D,F,BL (CLOSE)

SUPER TAZER:
F,F,F,LK (FAR)

ANIMALITY (DINOSAUR):
RN,RN,RN,BL (À MEDIA DISTÂNCIA)

BABALITY:
D,F,F,B+HP

FRIENDSHIP:
RN,LP,RN,LK

STAGE FATALITIES:
F,U,U+HK

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

EXPLOSIVO (EXPLOSIVE):

Stryker guarnece seu estupidificado oponente com um pacote de explosivos, então salta para o lado oposto da tela para evitar a grande explosão que segue.

SUPER TAZER (SUPER TAZER):

Certificando-se de eliminar seu oponente com estilo, Stryker aponta um instrumento elétrico para sua vítima, e deixa escapar uma carga insuportável de eletricidade.

ANIMALIDADE (DINOSSAURO) [ANIMALITY (DINOSSAUR)]:

Se você lembra que este sujeito é conhecido como um oficial de controle de distúrbios, espere até vê-lo como um Tiranossauro Rex.

BABALIDADE (BABALITY):

Este guri é armado e perigoso.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Stryker volta a seus dias de guarda em cruzamentos - sinalizando para que todos os Kombatentes cruzem a rua com segurança.

CENÁRIOS DE FATALIDADES (STAGE FATALITIES):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 LK, HP, HP, LP
2 HK, HP, HP, LP

Combos Ilusórios:

1 Jump Kick, Rushing Throw
2 Jump Kick, Baton Takedown
3 LK, HP, HP, LP, Grenade
4 LK, HP, HP, LP, Jump Kick
5 LK, HP, HP, LP, Rushing Throw
6 LK, HP, HP, LP, Baton Takedown

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com Combo de Cadeia de Botões #1 ou #2,

2 caminhando até seu oponente e imediatamente realizando dois juggle punches,

3 seguindo os acima com um low punch pa ado,

4 então, pondo-o fora de combate com um Rushing Throw ou um retardado Baton Takedown.

Este combo de 8-golpes é planejado para ser divertidamente observado, mas levará algum tempo para aprender.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Rushing Throw
Baton Takedown

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

High Grenade
Rushing Throw
HP, Grenade
HP, Rushing Throw
HP, Baton Takedown

Jogando contra Stryker

Não há muitas pessoas que utilizam Stryker, assim quando jogar contra um jogador experimentado, você provavelmente estará contra alguém que sabe quando usar uma Granada - e quando não fazê-lo. Sua melhor chance é tentar antecipar os lançamentos de Granada e, dependendo de com quem você estiver jogando, atire um projetil de sua próriа escolha. Deste modo, você poderá às vezes desviar-se de um projetil de Stryker enquanto lança o seu.

Se você se aproximar de Stryker, use seus Combos de Cadeia de Botões para afastá-lo. Tente permanecer a uma distância de golpe dele durante todo o tempo. Fazendo-o você por-se-á em uma posição para desviar-se de um ou outro de seus lançamentos de Granada quando observá-los chegando.

Inimigos Mais Perigosos:

Sub-Zero, Sheeva, Liu Kang, Cyrax

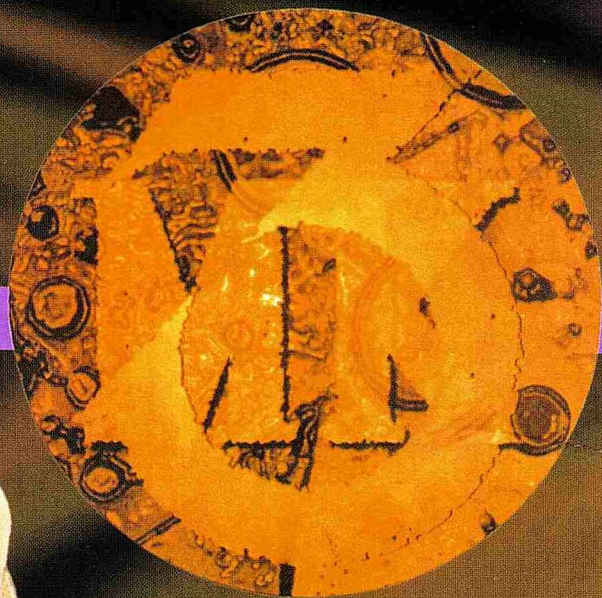
Fraquezas

Como ele unicamente tem dois projéteis, Stryker cai vitima de muitos ataques por saltos se suas granadas forem antecipadas corretamente. Uma outra de suas fraquezas entra em jogo quando o jogador oponente bloqueia seu Rushing Takedown. Ele estará no ar por um segundo e seu oponente poderá acarretar algum dano maior.

A Tela da Vitória de Kurtis Stryker

Stryker salvou todo mundo na Terra. Depois que todas as pessoas de sua cidade foram mortas, ele deixou de batalhar. Agora ele retornou para encontrar tudo morto como tinha deixado.

SUB-ZERO™

O NINJA RETORNA SEM MÁSCARA! TRAÍDO PÊLO SEU PRÓPRIO CLAN, O LIN KUEI, ELE QUEBROU CÓ-DIGOS SAGRADOS DE HONRA DEIXANDO SEU CLAN E ESTÁ MARCADO PARA MORRER. MAS DIFERENTEMENTE DOS ANTIGOS NIN-JAS, SEUS PERSE-GUIDORES VÊM COMO MÁQUINAS. ELE PRE-CISA NÃO SÓ DEFEN-DER-SE CONTRA A AMEAÇA DO OUTRO MUNDO, MAS TAM-BÉM ESQUIVA-SE DE SEUS ASSAS-SINOS SEM ALMA.

JOGANDO COMO SUB-ZERO

Como o Mais Difícil Adversário para quase todos os personagens, Sub-Zero integra o mais alto escalão de Mortal Kombatants. Seu novo movimento Sub Xerox (réplica ou clone, do Sub-Zero) é tão útil que é quase injusto!

Pegue seu oponente saltando sobre ele com um prematuro high kick - à medida que chegar do outro lado dele, imediata-mente execute um Sub Xerox. A maioria do tempo você o enganará com uppercuts e ele tocará o clone congelando-se. Você en-tão simplesmente selecionará o combo de sua escolha e o demolirá.

Uma outra de suas grandes táticas é inter-cambiar projéteis com oponentes (se você vê que eles vão lançar um projétil, lance os seus também). Deste modo, você experi-mentará um pequeno dano, mas eles fica-rão congelados. Isto significa que você po-derá correr até próximo deles e aplicar um combo!

Também, uma de suas grandes habilida-des é derrubar seus oponentes ines-peradamente usando seu desli-zamento (slide), então quando eles andarem novamente, deslize (slide) novamente. Na maioria das vezes, os jogadores oponentes não esperam múltiplos slides. Se seu oponente está chegando nas suas úl-timas porções de vitalidade (health), vá em frente e aplique um slide de modo que ele não tenha tempo de levantar-se.

Movimentos Especiais

Bola de Gelo (Ice Ball):

Sub-Zero congela seus oponentes com uma explosão de gelo, deixando-os desamparados por um par de segundos.

Chuveiro de Gelo (Ice Shower):

Tendo o mesmo efeito que a Ice Ball, Sub-Zero faz surgir água congelada descendo do céu.

Sub Xerox (Sub Xerox):

Sub-Zero cria uma réplica (clone) de si mesmo feita de gelo. Ele congela seus oponentes quando toca-os, mas Sub não sofre esses efeitos.

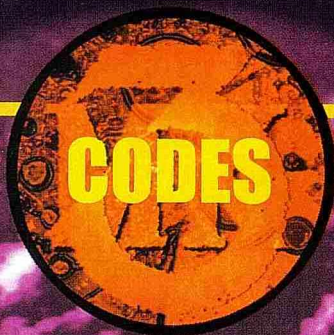
Delizamento (Slide):

Sub-Zero pode jogar seu oponente ao solo deslizando pelo chão com seu pé à frente.

Ice Ball:
D,D/F,F+LP

Ice Shower:
D,D/F,F+HP

Sub Xerox:
D,D/B,B+LP

Slide:
B+LP+BL+LK

Body Breaker:
BL,BL,RN,BL, RN (close)

Freezing Mist:
B,B,D,B+RN (à meia distância)

Animality (Polar Bear):
(BL+RN) F,U,U

Babality:
D,B,B,HK

FriendShip:
LK,RN,RN,U

Stage Fatalities:
B,D,F,F+HK

Movimentos de Extermínio

Quebrador de Corpo (Body Breaker):

Sub-Zero faz flutuar seu oponente derrotado acima de sua cabeça, congela-o, então quebra-o em duas partes de mesmo tamanho.

Névoa Congelante (Freezing Mist):

Sub-Zero sopra um cortante e frio vento sobre seu oponente, explodindo-o e despedaçando-o em pequeninas partes.

Animalidade (Urso Polar) [Animality (Polar Bear)]:

Sub-Zero transforma-se em um grande urso polar e espanca seu oponente até a morte.

Babalidade (Babality):

Sub transforma seu adversário em uma pequenina criança de gelo.

Amizade (Friendship):

Em um alegre momento, Sub-Zero transforma-se em um boneco-de-neve!

Cenários de Fatalidades (Stage Fatalities):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

1 HK, HK, B + HK
2 HP, HP, LP, LK, HK, B + HK

COMBOS ILUSÓRIOS:

1 Jump Kick, Ice Ball, HP, Jump Kick, Slide
2 Ice Ball, Jump Kick, Ice Ball, HP, Jump Kick, Slide

SUPER COMBO DE CANTO

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo Jump Kick,

2 seguindo com dois juggle punches,

3 lançando imediatamente uma Ice Ball,

4 adicionando dois novos juggle punches,

5 então, eliminando-o com um pesado uppercut.

Este feio combo de 6-golpes certamente fará qualquer oponente encolher-se de medo.

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Slide
Ice Ball (quando sweep está iniciando)

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

Roundhouse
Standing HK
HP, Ice Ball, Uppercut
HP, Ice Ball, HP, Jump Kick, Slide
HP, Ice Ball, Neck Kick, Ice Clone, HP, Jump Kick, Slide

JOGANDO CONTRA SUB-ZERO

Quando jogar contra um bom jogador de Sub-Zero, você deverá estar pronto para saltar cada projétil. Você deverá também limitar seus projéteis para evitar ficar congelado em um intercâmbio de projéteis. Se você está com um personagem teleportante, use o teleporte para evitar projéteis e aparecer próximo de modo a poder inflingir dano. Se Sub-Zero saltar sobre você, lembre-se de sempre permanecer desviando-se porque um Sub Xerox poderá seguir-se. Quando você puder, fique próximo e aplique um Neck Kick seguido de um sweep. Deste modo, você poderá empurrá-lo para trás e tentar seu oponente a lançar um projétil - se ele morder a isca, triture-o com um combo e faça-o pensar duas vezes antes de fazê-lo novamente!

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Sub-Zero, Sheeva, Liu Kang, Kung Lao

FRAQUEZAS

A única fraqueza de Sub-Zero é o tempo de espera que segue os seus lançamentos de projéteis. Fora isso, ele é um guerreiro impecável.

A TELA DA VITÓRIA DE SUB-ZERO

Sub-Zero acha-se caçado não somente pelos dois cyber-ninjas, mas também por um terceiro - seu antigo aliado Smoke, que foi também automatizado. Sub-Zero derrota Kahn, e destroi os cyber-ninjas, exceto Smoke. Smoke era um amigo de Sub-Zero em seus dias de Lin Kuei, assim Sub-Zero ajuda-o a descobrir sua verdadeira identidade. Depois que Smoke se redescobre, Sub-Zero devolve a Smoke sua alma e retorna-o à forma humana. Sub-Zero volta então para as sombras.

SHANG TSUNG™

Tsung é o feiticeiro líder de Shao Kahn. Ele uma vez perdeu os favores do imperador depois de falhar em vencer Reino Terrestre através de uma batalha em torneio. Mas o sempre intrigante Shang Tsung é útil para Kahn na conquista da Terra. Ele recebeu, agora, mais poder do que nunca.

Jogando como Shang Tsung

Para ter sucesso com Shang Tsung, você deverá estar certo que poderá derrotar as Bolas de Fogo e Morphs (transformações) que aparecerem. Tsung é jogado diferentemente de qualquer outro personagem porque ele mantém um estilo de luta defensivo, mesmo quando atacando.

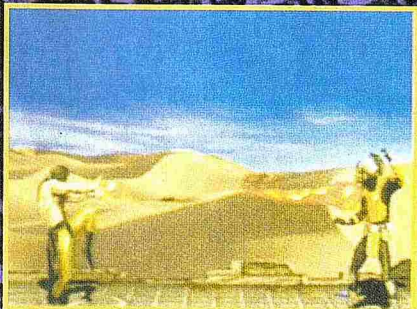
Fique longe de seu oponente e lance padrões casuais de bolas de Fogo. Deste modo, você poderá enganar seu oponente fingindo atacar para que ele salte. Se você conseguir enganá-lo para que ele salte em sua direção, use seu High Kick parado para rechaçá-lo.

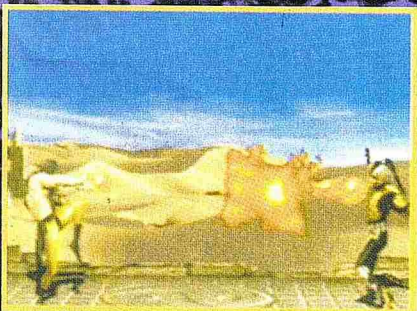
Também, transformando-se em um dos adversários mais perigosos de seu oponente, você poderá proporcionar-lhe algumas dificuldades. Apenas tenha certeza de saber os movimentos especiais desse personagem e a sua estratégia ou então esse incrível personagem não fará muita coisa boa.

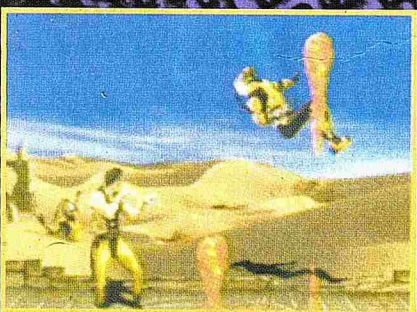
Sempre que você derrubar seu oponente, corra até ele e solte um Combo de Cadeia de Botões #2, em seguida salte para trás e lance uma Triple Fireball para mantê-lo afastado e bloquear.

Movimentos Especiais

Bola de Fogo (Fireball):

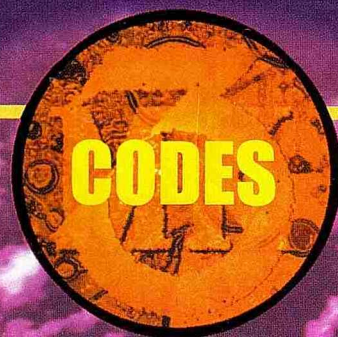
Shang Tsung evoca uma força diabólica para criar uma explosão infernal e então aponta-a na direção de seu oponente.

Bola de Fogo Dupla (Double Fireball):

O mesmo que a Bola de Fogo regular, Tsung lança duas explosões em vez de uma.

Bola de Fogo Tripla (Triple Fireball):

O mesmo que a Bola de Fogo regular, Tsung lança três explosões em vez de uma ou duas.

Bolas de Fogo de Solo (Ground Fireball):

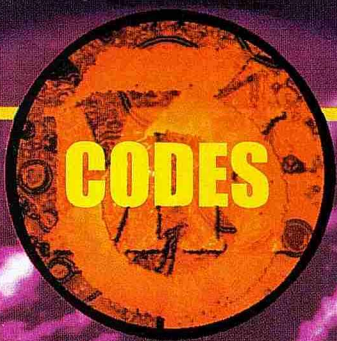
Levantando sua mão para o ar, Tsung saca o poder do inferno para trazer fogo da terra.

Transformações:

Cyrax:	*BL, BL, BL*	*Nightwolf:*	*U, U, U*
Ermac:	*D, D, U*	*Reptile:*	*RN, BL, BL, HK*
Jade:	*F, F, D, D + BL*	*Scorpion:*	*D, D, F, LP*
Jax:	*F, F, D + LP*	*Sektor:*	*D, F, B, RN*
Kabal:	*LP, BL, HK*	*Sheeva:*	*F, D, F, LK*
Kano:	*F, B, F BL*	*Sindel:*	*B, D, B, LK*
Kitana:	*F, D, F, R*	*Sonya:*	*D, D, D, RN + LP + BL*
Kung Lao:	*RN, RN, BL, RN*	*Stryker:*	*F, F, F, HK*
Liu Kang:	*Rode o Joystick 360 graus*	*Sub-Zero: Classic*	*F, D, F, HP*
Mileena:	*RN, BL + HK*	*Sub-Zero:*	*BL, BL, RN, RN*

Fireball: B, B, HP

Double Fireball: B, B, F, HP

Triple Fireball: B, B, F, F, HP

Ground Fireballs: F, F, B, B, LK

Soul Removal:
(LP) RN,BL,RN,BL (CLOSE)

Bed of Spikes:
(LP) D,F,F,D

Animality (Cobra):
(HP) RN,RN, RN (CLOSE)

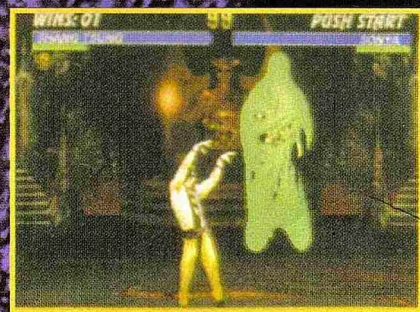
Babality:
RN,RN,RN,LK

FriendShip:
LK,RN,RN,D

Stage Fatalities:
U,U,B+LP

Movimentos de Extermínio

Remoção da Alma (Soul Removal):

Uma técnica melhorada de Mortal Kombat II, Tsung alça seu oponente no ar e drena sua valiosa alma.

Cama de Espetos (Bed of Spikes):

Shang Tsung faz espetos de lâminas afiadas surgirem do solo, em seguida lança seu oponente diretamente sobre elas.

Animalidade (Cobra) [Animality (Cobra)]:

O diabólico Tsung transforma-se novamente - desta vez em uma cobra mortal!

Babalidade (Babality):

Você não gostaria de ter este guri como seu irmão bebezinho!

Amizade (Friendship):

MK3 surpreende-o com uma outra explosão da arcade do passado quando Tsung transforma-se em um "Joust" lutador!

Cenários de Fatalidades (Stage Fatalities):

Este código funciona para as Fatalidades da Mina (Pit), Torre de Madeira (Wooden Tower) e Trem Subterrâneo (Subway).

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 HP, HP, LP, B + HK
2 LK, HP, HP, LP, B + HK

Combos Ilusórios:

1 Ground Fireballs, Uppercut
2 Ground Fireball, Three Fireballs

Super Combo de Canto

Se você puder ludibriar seu oponente levando-o para um dos cantos você poderá inflingir maiores danos a ele por...

1 conectando com um profundo Jump Kick,

2 seguindo com quatro juggle punches,

5 então, eliminando-o com um uppercut.

Este combo de 6-golpes pode ser considerado vil por causa dos quatro juggle punches - mas quem pensa em honra quando se está jogando como um personagem diabólico.

Jogando contra Shang Tsung

Quando jogar contra Shang Tsung, é às vezes um bom plano intercambiar projéteis com ele. Se você sente que vem uma Fireball, vá para o ar antes que ele o alcance e atinja Tsung em sua face com um rápido pé na sua cabeça. Se Shang Tsung transforma-se num outro personagem, esteja pronto para um sweep quando ele iniciar a transformação. Apenas tenha cuidado com o jump kick de Tsung - ele é muito rápido e às vezes duro de contra-atacar. Em vez de tentar dar-lhe um jump kick ou uppercut, corra por baixo dele e então aplique um combo de Cadeia de Botões para afastá-lo de você.

Inimigos Mais Perigosos:

Liu Kang, Sub-Zero, Sheeva, Sektor

Fraquezas

A maior falha no estilo de luta de Shang Tsung surge quando ele inicia a transformação em si mesmo depois de lutar como outro personagem. Nesse momento, ele torna-se presa de vários ataques, principalmente sweeps. Lembre-se, sempre que você transformar-se em outro Kombatente, você herdará todas as suas fraquezas.

A Tela da Vitória de Shang Tsung

Designado para caçar os guerreiros renegados da Terra, Tsung entende que Kahn tomará sua alma tão cedo ele cair. Assim ele mata Shao Kahn e Motaro, toma todas as almas da Terra e dirige o mundo.

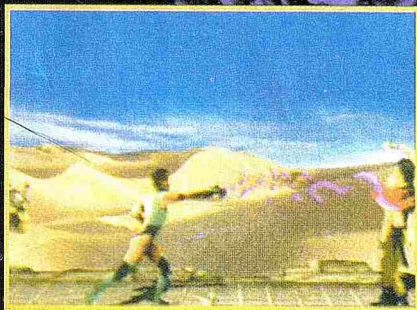
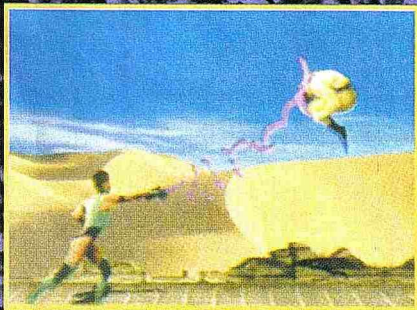
JADE™

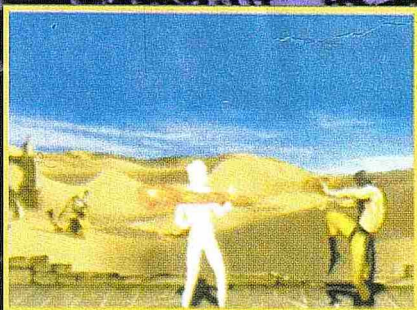
Quando a renegada Princesa Kitana escapa nas regiões desconhecidas da Terra, Jade é designada por Shao Kahn para trazer de volta sua irmã viva. Outrora uma íntima amiga da Princesa, Jade está frente à tarefa de trair sua amiga ou desobedecer o Imperador.

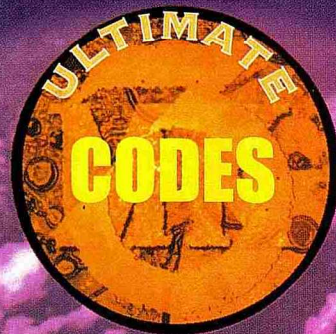
Jogando como Jade

Emergindo das sombras de MKII, Jade demonstra seu talento em lutar e certifica-se de que ninguém a tome por nada menos do que um perigoso adversário. Com a capacidade de atravessar projéteis, Jade pode parecer quase invencível às vezes. Este movimento permite que você paralise uma boa porção do arsenal de ataques de seus adversários. Se você perceber que um projétil está para vir, simplesmente execute o movimento B-F e pressione HK, em seguida imediatamente comece a correr na direção de seu oponente. Na maioria das vezes você poderá pegá-lo com o Combo de Cadeia de Botões de 7 golpes de Jade antes que eles possam recuperar-se do lançamento de seu projétil. Quando usado no tempo certo, este combo poderá ser o pior pesadelo de qualquer oponente..

Um outro movimento eficaz é o Glow Kick de Jade. Remanescente do Shadow Kick dos dias de Johnny Cage, a nova versão de Jade é um dos mais rápidos ataques no jogo. Deixando muito pouco tempo para um oponente pressionar Block, um bem aplicado Glow Kick pode enviar um oponente para uma aposentadoria precoce. É melhor usar o Glow Kick como um contra-ataque de Sweep, mas também é altamente eficaz como ataque surpresa. Se você vê um oponente avançar em sua direção sem nenhuma óbvia intenção de bloquear, não tenha medo de largar um rápido Glow Kick. Em mais de 50% das vezes você nocauteará seu oponente e ganhará uma definida vantagem no jogo.

Movimentos Especiais

Bumerangue à Meia Altura (Boomerang Middle):
Jade lança um bumerangue de lâmina afiada que corta qualquer coisa que fique em sua trajetória.

Bumerangue Alto (Boomerang High):
O mesmo que o Boomerang Middle exceto que ele é dirigido para cima.

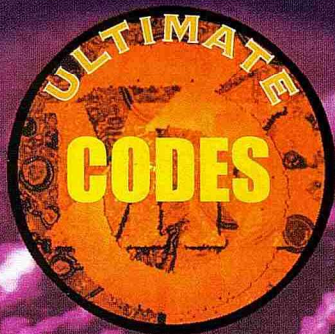
Bumerangue Baixo (Boomerang Low):
O mesmo que o Boomerang Middle exceto que ele é dirigido para baixo.

Imunidade a Projéteis (Projectile Invincibility):
Jade pode tornar-se imune a quase todos os ataques de projéteis.

Chute (Glow Kick):
Jade golpeia seu oponente com um chute de pura energia.

Boomerang Middle:
B,F,LP (B,B,F,LP para retornar)

Boomerang High:
B,F,HP

Boomerang Low:
B,F,LK

Projectile Invincibility:
B,F,HK

Glow Kich:
D,D/F,F,LK

Stomach Shaker:
U,U,D,F,HP (CLOSE)

Staff Impale:
RN,RN,RN, BL,RN (CLOSE)

Friendship:
B,D,B,B,HK

Babality:
D,D,F,D,HK

Movimentos de Extermínio

Sacudida pelo Estômago (Stomach Shaker):
Usando seu bastão, Jade espeta seu oponente e começa a sacudi-lo violentamente até que ele exploda.

Espetar com o Bastão (Staff Impale):
Jade dá um uppercut em seu oponente que então aterra em seu bastão levantado.

Animalidade (Animality):
Cheque o site de Brady na Internet para este e outros códigos recém-lançados!

Amizade (Friendship):
Jade salta sobre seu brinquedo favorito da infância e começa a pular por toda parte.

Combos

Combos de Cadeia de Botões:

1 HP, HP, D + LP, D + HP (22%)
2 HK, HK, LK, B + HK (23%)
3 LK, HK, LK, B + HK (23%)
4 HP, HP, D + LP, LK, HK, LK, B + HK (25%)

Combos Ilusórios:

Jump Kick, Glow Kick

Super Combo de Canto

Se você levar seu oponente para um dos cantos, poderá inflingir-lhe maior dano com:

1 Jump Kick,

2 High Punch,

3 Boomerang Middle.

Contra-ataques

Contra-ataque a sweep:

Glow Kick

Contra-ataques a Ataques por Saltos:

HK parado
HP, Glow Kick
HP, Boomerang Middle

Jogando contra Jade

Quando jogar contra Jade, você deverá lembrar de manter sempre o seu dedo próximo do botão Block. Jade poderá subitamente esmagá-lo com um rápido Glow Kick. O melhor modo de derrotar um bom jogador de Jade é estar sempre alerta e saber quando suas chances de inflingir dano estão à mão.

Uma boa oportunidade de contra-atacar com um projétil será quando o Glow Kick de Jade falhar. Uma outra boa hora de injuriar Jade será quando ela tentar um Boomerang. Tentativas de lançamento de Boomerangs são benvindas oportunidades para um rápido Juggle Combo - ou mesmo um Combo de Cadeia de Botões se você puder posicionar-se bastante próximo.

Inimigos Mais Perigosos:

Stryker, Nightwolf, Ermac, Cyrax

Fraquezas

A maior fraqueza de Jade torna-se aparente quando ela lança um Boomerang, desse modo limite o número de lançamentos dessas armas. Também, Jade não possui uma grande variedade em seu arsenal, desse modo os oponentes saberão o que está para vir. Apesar disso, Jade é um recém-chegado excelente.

A Tela da Vitória de Jade

Jade toma a decisão de auxiliar a sua amiga de longo-tempo, Kitana. Ela impede uma tentativa de assassinato feita por Reptile contra a princesa e rechaça seus outros inimigos do Outro Mundo. Isto limpa o caminho para Kitana tornar Sindel contra o Imperador Shao Kahn. Com Sindel deixando de ser inimiga, Jade acha-se face ao Imperador em Kombate, Ela derrota-o e ambas, aTerra e seu lar anterior de Edenia são transformados para seus estados originais. Jade conquistou para si mesma um lugar entre os grandes heróis de Mortal Kombat.

KITANA™

Kitana é acusada de traição pelas Altas Cortes do Outro Mundo depois de assassinar sua diabólica gêmea Mileena. Shao Kahn incumbiu-se de apontar um grupo de guerreiros especificamente para capturar sua filha e trazê-la de volta viva. Mas Kitana deve encontrar um modo de alcançar a recém coroada Rainha Sindel primeiro e dar-lhe ciência de seu verdadeiro passado.

Jogando como Kitana

A coisa mais importante a ser lembrada quando jogar como Kitana é que ela poderá reprimir o ataque pelo ar, de qualquer um , com seu incrivelmente potente Levantamento Com Leque (Fan Lift). O melhor modo de agarrar um oponente no Fan Lift é agir como se tencionasse tentar um Lançamento de Leque (Fan Toss) batendo levemente Forward (para a frente) duas ou três vezes e pressionando Block. Usualmente seu oponente saltará em sua direção - é aí que você arrebata-o do ar com o Lift.

No entanto, mantenha sua guarda - um veterano MK virá até você com Teleport Punches. Para retribuir esses ataques, simplesmente execute o movimento para frente (Forward), então segure Block até que você detecte o Teleport Punch vindo. Isto evitará que você seja atingido, de surpresa, por trás da cabeça.

Um outro truque a ser utilizado quando jogar como Kitana é unicamente lançar seu Leque (Fan) quando ela estiver no ar. O lançamento de Fan não é tão eficaz quando você está parado no solo por causa do seu tempo de recuperação. No entanto, quando lança um Fan estando no ar, você recuperar-se-á imediatamente e cairá de volta ao solo. Isto permitirá você manter muitos oponentes afastados simplesmente lançando Air Fans. Sempre que você saltar afastando-se ou aproximando-se de seu oponente, procure lançar um Fan antes de atingir o solo. Desta forma, se seus oponentes tentarem algum truque, serão esmagados com um Fan e você terá tempo de acrescentar um combo esperto para dano adicional.

Movimentos Especiais

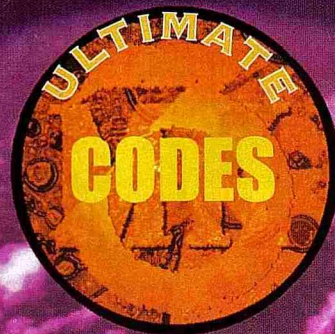
Lançamento do Leque (Fan Toss):

Kitana pode lançar uma leque de lâminas afiadas em seu oponente.

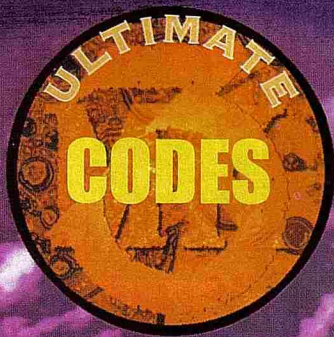
Levantamento Com o Leque (Fan Lift):

Oponentes que chegam muito próximos podem ser içados ao ar pelas ondas sonoras de seu leque.

Soco em Ângulo Reto (Square Punch):

Kitana pode saltar no ar e nocautear atacantes por saltos.

Fan Toss:
F,F,HP+LP

Fan Lift:
B,B,B,HP

Square Punch:
D,D/B,B,HP

KISS OF DEATH:
RN,RN,BL, BL,LK (CLOSE)

HEAD SWIPE:
B,D,F,F,HK (CLOSE)

ANIMALITY:
D,D,D,RN (CLOSE)

FRIENDSHIP:
D,B,F,F,LP

BABALITY:
F,F,D,F,HK

STAGE FATALITIES:
F,D,D,LK

MOVIMENTOS DE EXTERMÍNIO

BEIJO DA MORTE (KISS OF DEATH):

Kitana beija seu oponente, fazendo-o esticar-se até explodir.

GUILHOTINA (HEAD SWIPE):

Kitana usa seu leque de lâminas afiadas para decapitar seu oponente.

ANIMALIDADE (ANIMALITY):

Kitana torna-se um feroz coelhinho que pula e malha seu abatido oponente.

AMIZADE (FRIENDSHIP):

Kitana puxa seu brinquedo de infância favorito e começa a soprar bolas de sabão através da tela.

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

1 HP, HK, LK, B + HK (23%)
2 HP, HP, B + LP, F + HP (22%)

COMBOS ILUSÓRIOS:

1 Fan Lift, Jump Kick, Air Fan Toss, Square Punch (18%)
2 Fan Lift, Jump Kick, Air Fan Toss, Run + Uppercut or Roundhouse (22%)
3 Fan Lift, Jump Kick, Air Fan Toss, HP, Square Punch
4 Jump Kick, Air Fan Toss, Run + Uppercut

SUPER COMBO DE CANTO

Se você levar seu oponente para o canto, inflinja 33% de danos executando este combo de 6-golpes:

1 Fan Lift

2 Jump Kick,

3 Hop Kick,

4 Air Fan Toss

5 High Punch

6 Square Punch

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Fan Toss (quando o sweep está iniciando)

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

HK parado
Square Punch
Fan Lift, Jump Kick, Air Fan Toss, Square Punch

JOGANDO CONTRA KITANA

A melhor maneira de bater um bom jogador de Kitana é saber primeiro o que a lady ninja é capaz de fazer. Kitana tem unicamente alguns ataques e é bastante limitada na categoria combo. Você dará uma abertura para o melhor combo dela sempre que lançar um projétil. Este combo (Jump Kick, Fan Toss, Square Punch) o destruirá se você for o tipo de jogador que gosta de lançar projéteis.

A segunda maneira de ganhar vantagem sobre Kitana é persuadir seu oponente a executar seu Fan Lift precocemente, saltando sobre Kita-na, em seguida, imediatamente, lançando um projétil para sustar seu movimento para a frente. Isto, usualmente provocará seu oponente a executar um Fan Lift, permitindo que você ataque com alguma coisa que o mantenha livre de seu Fan.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Jade, Reptile, Nightwolf, Cyrax

FRAQUEZAS

Jade necessita um tremendo tempo de recuperação depois de lançar um Fan. A melhorar maneira de evitar isto é lançar o Fan unicamente do ar. Sua segunda fraqueza entra em jogo quando Kitana falha seu Square Punch. Isto deixa-a pronta para levar um uppercut ou um combo, assim esteja certo do que vai fazer quando decidir usar alguma coisa.

A TELA DA VITÓRIA DE KITANA

Kitana evade-se das garras diabólicas de Shao Kahn e escapa para as desconhecidas regiões da Terra. Ela sobrevive a uma tentativa de assassinato pela vil criatura Reptile, e alia-se à sua outrora camarada Jade. Com a ajuda de guerreiros da Terra, Kitana alcança Sindel e torna a rainha contrária ao seu imperador. Com Shao Kahn derrotado, a Terra é trazida de volta ao seu estado original, assim como o é o reino de Edenia, de Kitana. Ela estará para sempre em débito para com os seus amigos da Terra enquanto governar o novo reino de Edenia ao lado da Rainha Sindel.

REPTILE™

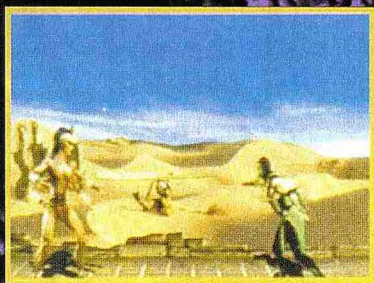
ULTIMATE NEW!

SEMPRE UM SERVIDOR DE CONFIANÇA DE SHAO KAHN, REPTILE É ESCOLHIDO PARA AUXILIAR JADE NA CAPTURA DE KITANA. AO CONTRÁRIO DAS INSTRUÇÕES DE JADE, REPTILE É ORDENADO PARAR A PRINCESA RENEGADA A TODO CUSTO... MESMO QUE ISSO SIGNIFIQUE SUA MORTE.

JOGANDO COMO REPTILE

Retornando do MKII com uma vingança, Reptile é uma força a ser reconhecida. Ele agora tem duas velocidades de Bolas de Força (Force Balls) e um grande movimento de contra-ataque a sweep. O melhor modo de jogar com Reptile contra a maioria de seus oponentes é atacar constantemente. Táticas como atirar uma Bola de Força Rápida (Fast Force Ball) seguida por uma Bola de Força Lenta (Slow Force Ball), então correr até a proximidade de seu oponente antes que a Slow Force Ball conecte são uma grande maneira de tentar seu oponente a fazer um Block. Este ataque permite a você esmagar seu adversário com um dos Combos de Cadeia de Botão de Reptile. À medida que você não estiver atacando, seu oponente terá a chance de atacá-lo. Reptile tem um número limitado de contra-ataques e técnicas defensivas, assim tente sempre permanecer na ofensiva.

Uma outra grande tática é usar repetidamente o Reverse Elbow Attack de Reptile (ataque reverso com o cotovelo) quando próximo dos oponentes. Se seu oponente tentar aplicar-lhe um sweep (rasteira), ele automaticamente inclinará o corpo para trás. o Reverse Elbow Attack é à prova de sweeps. Isto poderá ser muito frustrante para seus oponentes quando eles vêem você correndo para trás e para a frente desbastando seus indicadores de energia. Adversários experimentados saberão como contra-atacar esta tática. Deste modo tente tornar-se invisível em primeiro lugar para depoois triturá-los - eles primeiro terão de fazê-lo reaparecer antes que possam tentar derrotá-lo.

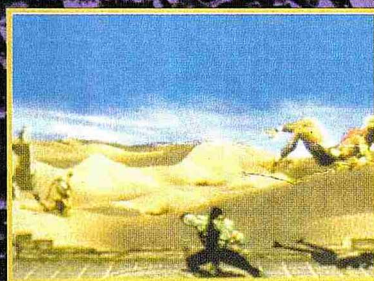
Movimentos Especiais

Cuspida de Ácido (Acid Spit):

Reptile cospe à frente ácido venenoso que queima qualquer coisa que ele toque.

Bola de Força Lenta (Slow Force Ball):

Reptile faz surgir uma bola de puro plasma que vagarosamente atravessa a tela e atinge o oponente no ar.

Bola de Força Rápida (Fast Force Ball):

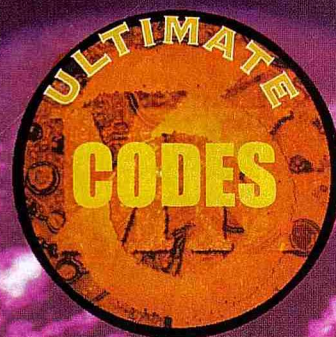
O mesmo que a Bola de Força Lenta mas atravessa mais rapidamente a tela.

Deslizamento (Slide):

Reptile pode rapidamente jogar seu oponente ao solo deslizando pelo chão.

Invisibilidade (Invisibility):

Reptile pode disfarçar-se tornando-se invisível ao olho nú.

Ataque Reverso com o Cotovelo (Reverse Elbow Attack):

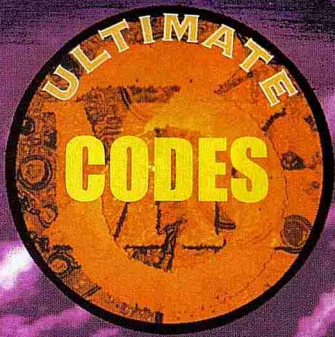
Reptile corre atrá de seu oponente e atinge-o com uma potente estocada de cotovelo.

Acid Spit:
F,F,HP

Slow Force Ball:
B,B,HP+LP

Fast Force Ball:
F,F,HP+LP

Slide:
B+LP+BL+LK

Invisiblity:
U,D,HK

Reverse Elbow Attack:
B,F,LK

BODY SNACK:
B,F,D,BL
(1/2 SCREEN)

ANIMALITY:
D,D,D,U,HK
(CLOSE)

BABALITY:
F,F,B,D,LK

STAGE FATALITIES:
BL,RN,BL,BL

Movimentos de Extermínio

Refeição Ligeira (Body Snack):

Reptile prepara uma refeição de seu oponente comendo-o em três grandes pedaços, deixando apenas os pés como resto.

Vômito Ácido (Acid PUke):

Reptile cospe uma saliva ácida altamente concentrada que dissolve os oponentes. (Cheque o site de Brady na Internet para este e outros códigos recém-lançados).

Animalidade (Animality):

Reptile transforma-se em um primata enlouqecido e caça seu oponente fora da tela.

Amizade (Friendship):

Reptile aciona uma caixa de surprêsa até que uma forma semelhante a ele apareça.

COMBOS

COMBOS DE CADEIA DE BOTÕES:

1 HP, HP, D + LP
2 HK, HK, B + HK (21%)
3 HP, HP, HK, B + HK (23%)

COMBOS ILUSÓRIOS:

#1 Fast Force Ball, Slow Force Ball, Uppercut (28%)
#2 HP, HP, D + LP, Acid Spit (22%)
#3 HP, HP, D + LP, Fast Force Ball, Uppercut ou Roundhouse (34%)
#4 HP, HP, D + LP, Fast Force Ball, HP, HK (34%)
#5 HP, HP, D + LP, Fast Force Ball, HP, HP, Acid Spit (33%)
#6 HP, HP, D + LP, Fast Force Ball, HP, Jump Kick
#7 Fast Force Ball, HP, Slow Force Ball, Uppercut ou Roundhouse (30%)
#8 Fast Force Ball, Slow Force Ball, Uppercut ou Roundhouse (27%)
#9 Fast Force Ball, Slow Force Ball, HP, Acid Spit (23%)
#10 Jump Kick, Fast Force Ball, HP, Slow Force Ball, HP, HP, Acid Spit (39%)

SUPER COMBO DE CANTO

Se você levar seu oponente para o canto, inflinja 40% de danos executando este combo de 6-golpes:

1 Jump Kick
2 High Punch
3 Fast Force Ball
4 High Punch
5 Jump Kick
6 Standing Low Kick

CONTRA-ATAQUES

CONTRA-ATAQUE A SWEEP:

Slide
Reverse Elbow Attack
Fast Force Ball, Uppercut

CONTRA-ATAQUES A ATAQUES POR SALTOS:

High Kick parado
Roundhouse
HP, Fast Force Ball, Uppercut
LP, HP, Fast Force Ball, HP, Roundhouse
HP, Fast Force Ball, Slow Force Ball, HP, HP, Acid Spit

JOGANDO CONTRA REPTILE

Quando jogar contra Reptile, você deverá lembrar de permanecer tão perto dele quanto possível. Isto limitará os ataques de seu oponente pois Reptile tem um arsenal limitado de movimentos à queima-roupa. Também, o lagarto ninja tem um uppercut relativamente fraco, assim não tenha medo de saltar sobre ele e executar Neck Kicks contínuos. Siga seus Neck Kicks com o combo de sua escolha para acrescentar danos.

Contra-ataque os ataques por saltos de Reptile com um simples High Punch. Depois de derrubá-lo, você poderá imediatamente executar um esmagador Juggle Combo.

INIMIGOS MAIS PERIGOSOS:

Jade, Ermac, Nightwolf, Kung Lao

FRAQUEZAS

Como visto anteriormente, a maior fraqueza de Reptile é sua inabilidade de lidar com atacantes próximos. Também, se ele lutar contra um personagem que tem a capacidade de neutralizar lançadores de projéteis, Reptile poderá ser quase inútil. Acima de tudo, se jogado corretamente, Reptile pode ser um personagem devastador. Lembre-se apenas que sua melhor defesa é uma forte ofensiva.

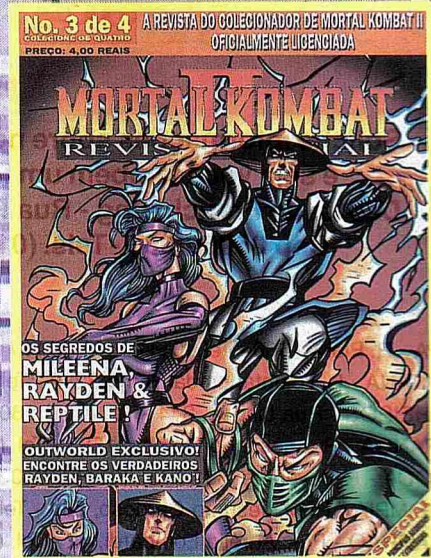
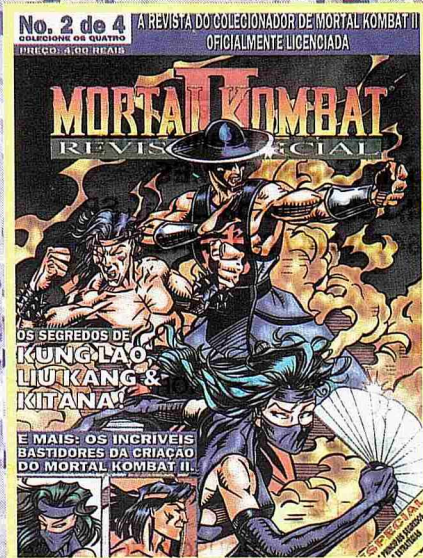
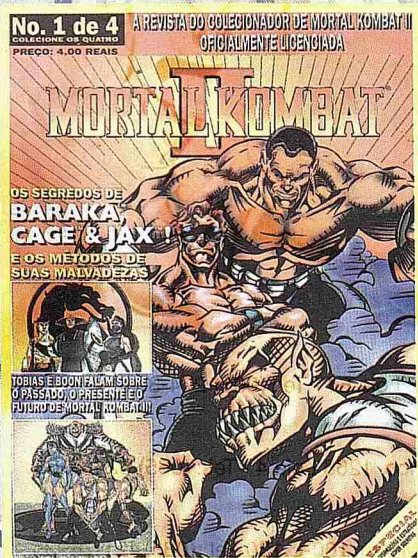
A TELA DA VITÓRIA DE REPTILE

Reptile recebe a incumbência de Shao Kahn de encontrar e matar Kitana. Ele é bem sucedido em completar sua tarefa, mas ao retornar, é evitado pelo imperador. Shao Kahn havia prometido que se ele fôsse bem sucedido ressuscitaria a raça de Reptile. Shao Kahn nunca teve a intenção de cumprir sua promessa. Encolerizado, Reptile volta-se contra o mestre e derrota-o em batalha, mas matando seu mestre, Reptile destrói a sua única chance de um dia conhecer sua verdadeira raça.

Diretor Presidente: Hercílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Morais - **Conselho Editorial:** Andréa Batista Matos, Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editoração e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Otto Schmidt Jr. - **Projeto Gráfico:** O.S.Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - Cep.: 09731-130 - São Bernardo do Campo - SP - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: (011) 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editora Escala:** Rua Estela Borges Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo - SP.

Coleção

MORTAL KOMBAT

CÓD: 011

Na Revista Mortal Kombat nº1 você fica por dentro de todas as estratégias, as fatalities, as babalities e todos os outros golpes de: BARAKA, CAGE e JAX.

CÓD: 012

Na nº2 a pancadaria não fica para trás, e nós desvendamos todos os mistérios, golpes e estratégias de : KUNG LAO, LIU KANG e KITANA.

CÓD: 013

Está é a nº3 que não poderia ser diferente das outras, não é verdade? Isso mesmo. É sangue e porrada para todo o lado e nesta revista descobrimos os mistérios de: MILEENA, RAYDEN e REPTILE.

Você não vai deixar escapar a chance de completar essa super coleção do Mortal Kombat, não é mesmo?! Faça agora mesmo seu pedido através do vale postal.

PREÇO DE CADA EXEMPLAR - 4,00 REAIS

Coleção Mortal Kombat
Assinale abaixo as referências e quantidade que deseja receber.

( ) cód: 011 ( )quantidade
( ) cód: 012 ( )quantidade
( ) cód: 013 ( )quantidade

Nome:..
Endereço:...
Cep:...........Cidade:...Estado:.................

Editora Escala Ltda. Caixa Postal 20.009 - São Paulo - SP - Mande Cheque nominal à Editora Escala Ltda ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do vale postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

PROGAMES

Em 97 a PROGAMES vai continuar trazendo muitas novidades sempre em primeira mão. E não é só isso, nas lojas PROGAMES você encontra MAGIC The Gathering e os melhores softwares para multimídia BRASOFT

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES. Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Креарitaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE-R.Cel.Otávio Meyer, 160-L.130-Tel.:(035) 421-7693
BELO HORIZONTE- R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ

CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE-Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE

ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699